PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBA DE ADMISIÓN

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS

CURSO 2024-2025

LENGUA EXTRANJERA (ITALIANO)

Instrucciones:	**a) Duración: 90 minutos.**
	b) Todas las cuestiones deben responderse en el papel entregado para la realización del examen y nunca en los folios que contienen los enunciados.
	c) La puntuación está indicada en cada uno de los apartados y subapartados.
	d) No está permitido el uso de diccionario. Sólo se podrá usar bolígrafo azul o negro de tinta no borrable.

El examen constará de 3 bloques (A, B y C)

En cada bloque (**Comprensione**, **Espressione** y **Grammatica e lessico**) se plantean varias preguntas, de las que se debe responder al número que se indica en cada uno. En caso de responder a más cuestiones de las requeridas, serán tenidas en cuenta las respondidas en primer lugar hasta alcanzar dicho número.

BLOQUE A (Comprensión lectora)
Puntuación máxima: 3 puntos
En este bloque se plantean 3 preguntas relacionadas con un texto.

COMPRENSIONE (3 punti)
Eseguire gli esercizi relativi al testo.

Testo
Uno dei primi programmatori a firmare i videogiochi
L'11 febbraio è uscito *Sid Meier's Civilization VII*, il settimo capitolo della popolarissima saga di videogiochi strategici. Anche questa volta, come nel caso di tutti i capitoli precedenti, il titolo fa riferimento al creatore iniziale della saga, che ormai ha poco a che fare con lo sviluppo dei nuovi titoli, ma il cui nome contribuisce ancora ad attirare l'attenzione sui nuovi giochi a cui è associato. Meier cominciò ad appassionarsi di informatica negli anni Settanta, quando il settore dei videogiochi era ancora agli inizi e avere un computer a casa era molto raro. Nel 1982 fondò l'azienda MicroProse insieme all'amico Bill Stealey.
Meier e il suo socio sono stati tra i primi a riconoscere che i creatori di videogiochi potessero avere la stessa dignità autoriale di uno scrittore o un artista. Oggi il suo nome è sinonimo di un gioco che si gioca al PC, che fornisce ai giocatori tantissime opzioni tra cui scegliere per creare l'esperienza di gioco che si preferisce, che rifugge la rappresentazione della violenza fisica, e che è abbastanza magnetico da convincere le persone a non staccarvisi per ore. *Civilization* resta senza dubbio la sua creazione di maggior successo. Fin dal primo capitolo, uscito nel 1991, l'obiettivo di *Civilization* è scegliere una civiltà (come romani, mongoli o aztechi) e svilupparla al punto da farla diventare una potenza mondiale nel corso dei millenni, fondando città, inventando nuove tecnologie, alleandosi con altre civiltà, facendo la guerra o impegnandosi nel commercio.
(Adattato da www.ilpost.it)

1. Esercizi relativi al testo

1.1 Riassumere il contenuto del testo in 50-100 parole (2 punti).

1.2 Spiegare il significato di queste 2 parole presenti nel testo (0,5 punti):
AZIENDA DUBBIO

1.3 Indicare se le seguenti affermazioni sono vere o false (0,5 punti):
a) Sid Meier era uno scrittore che iniziò a sviluppare videogiochi negli anni Settanta.
b) La saga *Civilization* racconta storie di una violenza inaudita ed è molto noioso.
c) Il nome dell 'ideatore di uno dei primi videogiochi di successo è ancora molto famoso.

PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBA DE ADMISIÓN

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS

CURSO 2024-2025

LENGUA EXTRANJERA (ITALIANO)

Instrucciones:

a) Duración: 90 minutos.

b) Todas las cuestiones deben responderse en el papel entregado para la realización del examen y nunca en los folios que contienen los enunciados.

c) La puntuación está indicada en cada uno de los apartados y subapartados.

d) No está permitido el uso de diccionario. Sólo se podrá usar bolígrafo azul o negro de tinta no borrable.

BLOQUE B (Expresión)
Puntuación máxima: 4 punti
En este bloque se plantearán 2 preguntas relacionadas con el texto del bloque A.

ESPRESSIONE (4 punti)

2. Spiegare in 80 parole: Giocare insieme ad altri non è un'attività che riguarda solo la nostra infanzia, ma è una forma di intrattenimento che può piacere ad ogni età. Che cosa ne pensi? Ricordi un episodio a questo proposito? **(2,5 punti)**

3. Sostituire la parola o parole sottolineate presenti nel testo con una parola o espressione equivalente (1,5 punti).

a) è uscito
b) lo sviluppo
c) fornisce
d) scegliere

BLOQUE C (Gramática y léxico)
Puntuación máxima: 3 puntos

GRAMMATICA E LESSICO (3 puntos)

4. Scegliere due tra i seguenti esercizi (1 punto):

4.1 Volgere le frasi dal maschile al femminile (0,50).
a) Il nipote è rimasto dallo zio. .....
b) Ai miei amici piacciono molto i leoni. .....

4.2 Completare le frasi con i pronomi diretti o indiretti (0,50).
a) ..... ha telefonato Gianni? No, non ..... ha chiamato.
b) Che cosa hai comprato a tua sorella? ..... ho comprato un libro, ma non ..... è piaciuto.

4.3 Completare le frasi con il condizionale presente (0,50).
a) I miei alunni (VOLERE) ..... venire alla festa che organizza Laura.
b) Luigi (FARE) ..... un giro con noi, ma è molto stanco.

5. Scegliere due tra i seguenti esercizi (1 punto):

5.1 Completare le frasi con il passato prossimo (0,50).
a) Valeria (SUONARE) ..... il violoncello all'audizione del mese scorso.
b) Noi (STARE) ..... proprio bene a casa vostra, grazie dell'ospitalità.

5.2 Volgere le frasi dal plurale al singolare (0,50).
a) Le loro studentesse imparano molto velocemente le lingue. .....
b) Gli alberi dei parchi sono frondosi. .....

5.3 Completare le frasi con le preposizioni articolate (0,50).
a) Hai letto quell'articolo ..... giornale di oggi? Mi è sembrato molto interessante.
b) È nota la grande disciplina ..... cinesi.

6. Tradurre due delle seguenti frasi all'italiano (1 punto):

6.1 El sábado pasado fui al cine y no me gustó la película.
6.2 Como no te has despertado a las ocho y cuarto, no has podido desayunar.
6.3 En las ciudades ya hay muchos pájaros cuyo ruido es insoportable.
6.4 Se lo diré a Juan y espero que me escuche.